

JURNAL

**DRAMATISASI DENGAN PENERAPAN VARIASI RITME ADEGAN
PADA PENYUTRADARAAN FILM FIKSI “SEPANJANG 2006”**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh
Muhammad Ridwan
NIM: 1310665032

PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2018

JURNAL

**DRAMATISASI DENGAN PENERAPAN VARIASI RITME ADEGAN
PADA PENYUTRADARAAN FILM FIKSI “SEPANJANG 2006”**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh
Muhammad Ridwan
NIM: 1310665032

PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2018

ABSTRAK

Sutradara bisa dikatakan sebagai jantungnya sebuah film, baik buruknya sebuah film ditentukan dari seorang sutradara yang memimpin jalannya produksi tersebut, maka dari itu sutradara adalah pemeran penting dalam keberhasilan sebuah produksi film.

Penyutradaraan film fiksi pendek “Sepanjang 2006” ini bertujuan untuk mengajak masyarakat merenungi kembali musibah gempa bumi yang terjadi pada tahun 2006 silam di Yogyakarta dan sekitarnya khususnya daerah Klaten. Karya film fiksi pendek ini dalam visualisasinya menggunakan variasi ritme adegan guna membuat film menjadi terasa dramatik.

Objek yang diangkat dalam karya film fiksi pendek ini adalah masalah hutang piutang diambil dari hukum Islam. Masalah hutang dalam film ini juga digabungkan dengan bencana gempa bumi Yogyakarta tahun 2006 silam. Konsep estetis penciptaan karya film fiksi pendek ini menggunakan bahasa jawa sebagai penanda tempat kejadian yang berlatar belakang di kota Klaten. Hal ini guna menambah kesan nyata kejadian untuk penonton mampu menangkap kultur dalam film.

Kata Kunci : Penyutradaraan, Variasi Ritme , Film Fiksi, Dramatisasi



A. Latar Belakang

Skenario film “Sepanjang 2006” ini mengangkat suatu peristiwa yang secara personal dialami oleh seorang kakek bernama Darno seminggu setelah gempa bumi pada tahun 2006 silam. Konflik yang terjadi dalam film berpusat pada permasalahan Darno tentang hutang yang menimpa dirinya dan istrinya. Karena masalah hutang arwah istrinya terkatung-katung dan tidak bisa pergi dengan tenang. Latar belakang tentang gempa yang terjadi pada tahun 2006 silam menjadi suatu pendukung kuat untuk menyampaikan pesan dalam film dapat sampai kepenontonnya. Film ini juga diceritakan dengan plot lurus atau hanya berfokus pada permasalahan sang tokoh utama yaitu Darno. Total *scene* yang digunakan dalam naskah berjumlah 18 *scene* guna menyampaikan masalah personal yang dialami Darno tentang tanggung jawabnya sebagai suami melunasi hutang istrinya.

Film “Sepanjang 2006” ini dalam skenarionya memiliki empat point penting yang diangkat untuk menjadi satu rangkaian cerita utuh. Pertama adalah masalah hutang piutang. Masalah hutang menjadi masalah utama dalam film karena cerita dapat bergerak maju adalah karena dorongan dari istri Darno yang menyuruh Darno untuk segera mengembalikan hutang kepada Bagiyo. Lalu kemudian point kedua adalah kejadian gempa bumi tahun 2006 silam. Latar belakang bencana yang diambil sebagai latar belakang cerita ini digunakan untuk membuat cerita semakin menarik dan terlihat gawat pada keseluruhan cerita. Ketiga adalah jathilan, kesenian jathilan dalam film ini digunakan sebagai latar belakang pekerjaan sang tokoh utama Darno dan Tri. Jathilan juga digunakan sebagai pembawa konflik antara Darno dan Tri, karena Tri ingin menguntungkan dirinya sendiri dari efek pencitraan diri lurah dengan cara menanggapi jathilan empat serangkai. Point keempat adalah sebuah persahabatan yang dijalin oleh Darno dan Bagiyo dari mereka muda hingga menjadi kakek-kakek. Efek dari persahabatan ini juga melahirkan sebuah paguyuban jathilan bernama empat serangkai yang kini diketuai oleh Tri.

Variasi ritme adegan adalah konsep utama untuk memvisualisasikan film “Sepanjang 2006” ini. Ritme bukan saja (cepat/lambat) atau *beat* dialog, tetapi juga variasi dari tempo dan *beat* sehingga memberikan suatu penekanan yang kemudian berefek pada pesan dapat sampai kepada penontonnya. Maka dari itu ritme dijadikan sebagai konsep utama pada visualisasi film “Sepanjang 2006” ini agar pesan-pesan yang terkandung pada film dapat tersampaikan dengan baik. Jika salah satu kategori film yang baik adalah film yang dapat menyampaikan pesan kepada penontonnya. Maka konsep variasi ritme adegan ini akan menjadi konsep yang paling pas guna memvisualkan skenario “Sepanjang 2006” ini agar bisa menyampaikan pesan-pesan yang terkandung dalam film skenario.

Penggunaan variasi ritme adegan dalam film “Sepanjang 2006” dirasa juga sangat penting dalam membuat visualisasi film ini menjadi lebih menarik dan lebih dramatis. Karena dengan teknik ini ritme adegan seperti dialog, tempo gerak, ditambah dengan ritme pergerakan kamera serta *editing* yang terkadang cepat dan lambat akan membuat film ini menjadi lebih hidup serta penonton tidak akan mudah bosan karena ritme selalu berubah-ubah. Variasi ritme adegan ini juga akan menjadi penting dimana hal ini akan menjadi kunci keberhasilan film ini dapat membuat perasaan penonton menjadi campur aduk merasakan suasana film yang terus berubah-ubah dari efek penggunaan variasi ritme adegan ini.

A. Ide Penciptaan

Ide penciptaan karya seni film fiksi pendek “Sepanjang 2006” ini berasal dari pengamatan terhadap suatu kejadian bencana gempa bumi yang pernah terjadi di Yogyakarta, Klaten dan sekitarnya pada 27 mei 2006 silam. Bencana tersebut memiliki banyak kisah yang sangat menarik dari berbagai sudut pandang masyarakat yang ikut mengalami bencana tersebut. Saat peristiwa gempa itu terjadi, banyak korban yang mengalami kekhawatiran yang berbeda-beda dalam waktu yang bersamaan. Hal yang paling utama dicari adalah memastikan semua anggota keluarga selamat dari bencana tersebut. Namun tidak sedikit juga para korban yang mencari orang-orang terdekat mereka seperti teman atau sahabat

guna memastikan mereka dalam keadaan aman. Dari hal itulah yang mendasari terciptanya ide pembuatan karya film “Sepanjang 2006” ini.

Film yang berjudul “Sepanjang 2006” ini pada proses visualisasi filmnya akan menggunakan variasi ritme adegan dalam penggarapan ceritanya. Pada dasarnya ritme berarti ukuran waktu atau tempo. Ritme sangat lekat kaitannya dengan sebuah film karena film pasti memiliki ritme yang berbeda-beda disetiap filmnya, baik itu ritme adegan, dialog, pengambilan gambar serta *editing* dalam film yang mempengaruhi *mood* serta emosional setiap film. Film “Sepanjang 2006” ini akan menerapkan variasi ritme adegan pada tokoh utama difilm ini yaitu Darno. Setiap adegan Darno akan dibuat lamban, seperti cara ia berjalan dan berbicara. Hal ini guna menunjukkan karakter Darno yang sudah tua serta bertujuan untuk membangun *meset* kepenonton bahwa sang tokoh utama dalam film ini sangatlah rapuh dan butuh belas kasihan. Penerapan variasi ritme adegan pada karakter Darno dalam film ini juga bertujuan agar mampu mencuri simpati para penonton untuk bersimpati kepada tokoh utama Darno. Beberapa *scene* klimaks, adegan Darno juga akan dibuat dengan ritme cepat guna menaikkan tensi dramatik film menjadi lebih emosional serta dramatis. Film ini tidak hanya akan menerapkan variasi ritme pada adegan dan dialog saja, namun untuk menunjang *mood* pada film ini menjadi lebih dramatis serta emosional, film ini akan dibantu dengan memainkan pengambilan gambar serta *editing* yang akan dibuat cepat serta lambat. Seperti saat awal-awal *scene*, *editing* serta pergerakan kamera akan dibuat lambat untuk memperkenalkan tokoh dan situasi yang dihadapi tokoh utama Darno. Lalu kemudian pergerakan kamera serta *editing* akan dibuat cepat saat menunjukkan situasi genting saat dipengungsian serta saat situasi klimaks dalam film ini.

Penggunaan variasi ritme adegan ini dipilih karena dirasa dapat menggambarkan gejolak perasaan aktor utama (Darno) disepanjang cerita film yang terus berubah-ubah. Variasi ritme adegan ini juga digunakan sebagai aspek dramatisasi dalam keseluruhan cerita film “Sepanjang 2006”. Diharapkan dengan penerapan variasi ritme adegan ini penonton akan lebih merasakan situasi yang dramatis serta emosional disepanjang film.

B. Tujuan dan Manfaat

a. Tujuan :

1. Menciptakan karya film fiksi dengan menerapkan variasi ritme adegan.
2. Menyampaikan sepenggal kisah dibalik gempa Yogyakarta dan sekitarnya pada tahun 2006.

b. Manfaat

1. Menjadi tontonan yang bersifat menghibur dan inspiratif bagi penonton dengan penerapan variasi ritme adegan.
2. Menjadikan film “Sepanjang 2006” sebagai tontonan yang memiliki pesan serta kesan yang kuat terhadap gempa Yogyakarta dan sekitarnya pada tahun 2006.

C. Tinjauan Karya

Membuat sebuah karya film yang baik dan berkualitas tentunya harus banyak melihat dan menonton karya-karya berkualitas yang pernah dibuat sebelumnya. Berikut tinjauan karya yang digunakan sebagai referensi pembuatan film ‘Sepanjang 2006’.

1. Nebraska

Film fiksi yang berjudul “Nebraska” ini di sutradarai oleh Alexander Payne dan di tulis oleh Bob Nelson. Film fiksi ini diproduksi oleh *Paramount Vantage* dengan genre *adventure*, drama yang mengisahkan tentang seorang kakek yang mendapatkan undian satu juta dollar dan memutuskan untuk datang ke Nebraska yang jaraknya beratus-ratus mil dari rumahnya untuk mengambil hadiahnya tersebut. film ini dikemas dengan durasi 115 menit dan rilis pada tanggal 24 januari 2014 di USA.

Segi penyutradaraan Alexander Payne menerapkan pengadeganan dengan ritme adegan (tempo dan *beat*) yang terkesan lambat layaknya orang tua yang sudah berumur dalam filmnya. Hal ini lah yang mampu membawa penonton untuk ikut bersimpati kepada tokoh utama Ayah dalam film “Nebraska”. Ritme adegan (tempo dan *beat*) yang lambat layaknya orang tua yang sudah berumur ini juga akan di terapkan dalam pengadeganan Darno dalam film “Sepanjang 2006”

dimana rentan umur Darno dan pemeran ayah dalam film “Nebraska” terlihat sama dan memiliki masalah penuaan dan umur yang relatif sama.

Perbedaan film “Nebraska” dengan film “Sepanjang 2006” yaitu film “Nebraska” dalam keseluruhan filmnya dikemas dengan lamban serta tidak ada variasi ritme yang cepat untuk membuat film menjadi lebih dramatis serta emosional, sehingga film terkesan datar. Namun untuk film “Sepanjang 2006”, ritme akan dibuat lebih bervariasi, ada yang cepat dan ada yang lambat sehingga film “Sepanjang 2006” akan memiliki *mood* yang lebih dramatis serta lebih emosional dalam keseluruhan filmnya.

2. Fitri

Film pendek yang berjudul “Fitri” ini disutradarai dan ditulis oleh Sidi Saleh yang diproduksi pada tahun 2013. Film ini bercerita tentang seorang PSK yang ingin pulang kampung pada saat lebaran. Namun niatnya harus kandas ketika semua barangnya dirampas. Film ini diproduksi oleh nineays production dan dikemas dengan durasi 19.50 menit sebagai film pendek.

Visualisasi Penyutradaraan yang dipakai Sidi Saleh dalam proses visualisasi film ini menerapkan ritme yang bervariasi. Beberapa adegan dalam filmnya juga menerapkan variasi ritme adegan serta (*tempo* dan *beat*) yang cepat, teknik sinematografi dengan *handheld* kamera serta teknik editing cepat. Hal itu menambah dramatisasi dalam film “Fitri” menjadi lebih hidup dan mampu membawa perasaan penonton untuk bersimpati kepada tokoh Fitri. Situasi kebingungan dengan ritme dialog serta (*tempo* dan *beat*) yang cepat, teknik sinematografi dengan *handheld* kamera serta teknik editing cepat juga akan diterapkan difilm “Sepanjang 2006” seperti pada adegan disaat Fitri kebingungan mencari barang-barangnya yang dirampas oleh seseorang. Bedanya jika adegan Fitri mencari tasnya dengan berlarian kesana kemari dengan ritme yang sangat cepat dari adegan lari dan dialog maka film “Sepanjang 2006” ini dalam adegan Darno mencari sepedanya tidak akan secepat tokoh Fitri Karena fisik Darno yang sudah tua.

D. Objek Penciptaan

1. Skenario

a. Judul

“Sepanjang 2006” dipilih karena mampu mewakili rasa trauma begitu dalam yang melekat disepanjang tahun 2006 akibat gempa bumi di wilayah Yogyakarta dan sekitarnya. Angka 2006 bagi beberapa orang yang merasakan gempa pada waktu tersebut memberikan efek trauma yang begitu dalam hingga sekarang (2018). Maka dari itu judul “Sepanjang 2006” diharapkan menjadi judul yang bersifat pengingat/*memorable* terhadap suatu peristiwa kelam yang pernah terjadi di Yogyakarta dan sekitarnya pada tahun 2006 silam.

b. Tema

Tema yang diusung dalam film “Sepanjang 2006” ini yaitu tentang seorang lelaki tua yang memiliki hutang terhadap sahabatnya saat bencana gempa bumi di Yogyakarta dan sekitarnya pada tahun 2006 silam.

c. Premis

Mencari seorang sahabat guna mengembalikan kalung yang telah lama dipinjam untuk mengantarkan seorang istri pergi dengan tenang.

d. Sinopsis

Darno adalah salah satu korban bencana gempa bumi yang berpusat di Bantul Yogyakarta pada tahun 2006 silam. Karena bencana tersebut istri Darno meninggal dunia dengan keadaan berhutang terhadap Bagiyo (teman Darno sekaligus salah satu dari empat orang pendiri paguyuban Jathilan 4 serangkai bersama Darno). Arwah istri Darno yang terkatung-katung karna hutang terus menghantui Darno untuk segera melunasi hutangnya. Keadaan yang masih siaga gempa tidak digubris Darno untuk tetap mencari Bagiyo agar istrinya bisa pergi dengan tenang.

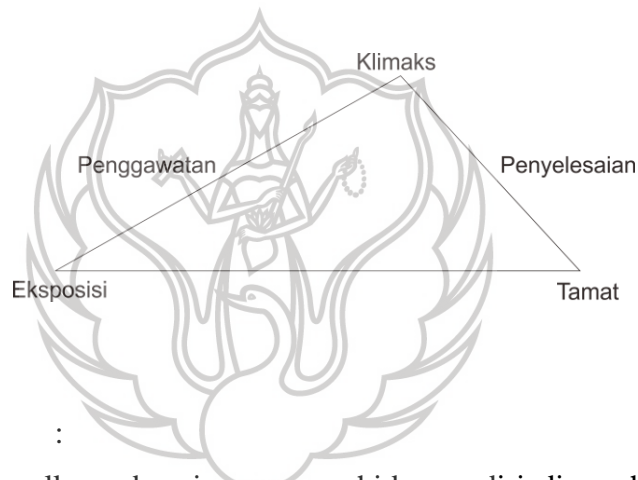
e. Alur

Alur cerita atau Plot yang digunakan dalam penuturan cerita film “Sepanjang 2006” ini akan menggunakan Alur cerita/Plot Lurus. Plot lurus biasa juga di sebut dengan plot linier. Plot linier adalah plot yang alur ceritanya terfokus hanya pada konflik seputar tokoh sentral (Lutters, 2004:50). Film ini

dalam penuturan ceritanya akan menceritakan Darno dari malam sesudah ia mencari sampai keesokan harinya ia menemukan rumah Bagiyo. Jadi dalam realitas nyata film ini hanya akan menceritakan dua hari perjalanan Darno mencari Bagiyo. Permasalahan yang munculpun semuanya berkaitan dengan Darno dan terfokus pada Darno.

f. Tangga Dramatik

Struktur dramatik dalam film “Sepanjang 2006” ini akan menggunakan struktur dramatik Aristoteles pada penerapan ceritanya. Struktur dramatik Aristoteles ini memiliki beberapa tahap mulai dari pengenalan, penggaatan, klimaks, penyelesaian dan kemudian tamat.



1. Pengenalan :
 - a. Darno dikenalkan sebagai orang yang hidup sendiri dirumahnya, seorang penari jathilan, salah satu korban bencana gempa di klaten, memiliki hutang kepada Bagiyo, hingga dihantui oleh istrinya ada pada *scene* (2,3,4)
 - b. Tri dikenalkan sebagai tokoh antagonis yang gila harta, penjilat, egois sekaligus orang yang menjadi leader kelompok Jathilan 4 serangkai (*scene* 3,4).
2. Penggawatan :
 - a. Darno bermimpi di datangi istrinya untuk segera mengembalikan hutang kepada Bagiyo, diperkuat dengan suara lakon pewayangan yang menjelaskan bahwa hutang bisa membawa ke neraka, foto Darno dan Bagiyo waktu muda serta Jaranan sebagai simbol persahabatan menumpuk jadi satu didalam mimpi Darno sehingga membuatnya terbangun (*scene* 5).

- b. Tri mencari Darno pagi hari di pengungsian dan juga dirumahnya karena tiba-tiba Darno menghilang (*scene 6,7,8,9*).
 - c. Tri dan Darno berhenti di sebuah jembatan dan tidak bisa melanjutkan perjalanan dikarenakan jembatan tersebut roboh akibat gempa (*scene 9.1*).
 - d. *Scene* mushola, Tri mendapat telfon dari pak lurah dan diminta segera kembali kepengungsian untuk pentas jathilan, Tri yang panik serta emosi pun kemudian menyembunyikan sepeda Darno dan membuat Darno kebingungan kesana kemari (*scene 11*).
 - e. Darno melompat dari motor Karena dibohongi Tri hingga menyebabkan kaki Darno berdarah, pada *scene* ini juga istri Darno kembali muncul dan membuat Darno termenung (*scene 12*).
 - f. Darno mendapatkan cacian dan perlakuan kasar dari anak Bagiyo (Puji) di rumahnya (*scene 16*).
3. Klimaks : Masih dihalang-halangi Puji dengan cara kasar, namun Darno akhirnya bisa mengembalikan kalung kegengaman Bagiyo meskipun dalam keadaan Bagiyo telah meninggal (*scene 17*).
 4. Penyelesaian : Terjadi gempa kecil yang mengakibatkan jaranan Darno jatuh kelantai dan hanya tersisa satu yang masih tertempel ditembok (*scene 18*).

2. Tokoh

a. Darno

1. Fisiologi

Darno adalah seorang mantan penari Jhatilan sekaligus salah satu pendiri paguyuban Jhatilan empat serangkai di desanya. Memiliki postur tubuh kurus dan tidak terlalu tinggi yaitu berkisar antara 150 -160 cm. Darno juga sudah memiliki umur yang cukup tua yaitu 80 tahun dan berambut putih serta berkulit sawo matang.

2. Psikologis

Darno memiliki Psikologis atau watak yang kolot dan keras kepala serta memiliki kemauan yang keras dan tidak bisa terbantahkan. Sifat Egois juga turut menjadi sifat Darno, karena ia hanya memikirkan tentang

masalah dirinya sendiri. Namun dibalik kekolotannya ia memiliki rasa bersalah yang sangat dalam terhadap keluarga sahabatnya Bagiyo karena ia meminjam barang berharga milik Istri Bagiyo.

3. Sosiologis

Darno adalah orang tua yang hidup berdua dengan istrinya disebuah rumah kayu yang sudah reot. Darno bekerja sebagai seorang petani dan juga kuli serabutan guna memenuhi kebutuhan hidupnya berserta istrinya. Pekerjaan sampingan yang terkadang dilakukan oleh Darno yaitu menari Jhatilan guna menambah biaya hidupnya. Darno juga sebagai salah satu tokoh dari empat orang pendiri Jhatilan empat serangkai namun memiliki kondisi ekonomi yang sangat miskin.

b. Tri

1. Fisiologi

Tri memiliki postur tubuh yang cukup tinggi yaitu berkisar 175 cm dan memiliki tubuh yang kurus/krempeng. Tri seorang pemuda yang memiliki umur 30 tahun dan berambut pendek.

2. Psikologis

Tri memiliki watak yang ngawur, cerewet/banyak omong, kurang memiliki sopan santun, matre, egois, namun sebenarnya ia memiliki hati yang baik dan tidak tegaan. Tri juga berperan dalam memberi masalah diperjalanan Darno karena ia terus ingin mengajak Darno pulang dan menghalalkan segala cara agar Darno mau kembali pulang. Namun pada akhirnya Tri luluh dengan perjuangan Darno yang kemudian mau mengantarkan Darno sampai pada rumah Bagiyo.

3. Sosiologis

Tri seorang penari Jhatilan sekaligus menjabat sebagai ketua menggantikan Darno di paguyuban Jhatilan empat serangkai yang didirikan Darno dan Bagiyo di Desanya. Tri juga berprofesi sebagai tukang ojek untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

E. Analisis Objek Penciptaan

Sudut pandang penceritaan film ini akan berfokus pada seputar permasalahan yang dialami oleh tokoh utama yaitu Darno. Semua masalah yang terjadi dalam film terjadi karena masalah utama yang memang sudah dari awal menjadi masalah, yaitu seputar hutang yang kemudian dibenturkan dengan masalah bencana gempa bumi dan pentas jathilan.

a. Penerapan Ritme Adegan

Konsep utama visualisasi film “Sepanjang 2006” ini akan menerapkan variasi ritme adegan pada proses penggarapan film ini. Buku “*The Art Of Acting / Peran untuk Teater, Film & TV*” dijelaskan bahwa “Yang dimaksud dengan ritme bukan saja (cepat/lambat) atau *beat* dialog, tetapi juga variasi dari tempo dan *beat* sehingga memberikan penekanan. Penggunaan tempo yang baik juga dapat menimbulkan efek dramatis pada adegan sehingga arti yang dimaksud dapat sampai kepada penonton.

Ritme adegan lambat pada film sepanjang 2006 ini akan diterapkan pada awal-awal *scene*, hal ini digunakan sebagai pengenalan tokoh sosok Darno yang kesepian dan hidup sendiri dirumahnya. *Scene* pengenalan tokoh Darno dengan ritme yang lambat akan ditunjukkan pada *scene* (2,3,4). Pada *scene* ini juga tidak hanya dengan adegan yang dibuat lambat namun pemotongan gambar juga dibuat lambat guna membantu membuat ritme adegan terasa lambat. Kemudian pada *scene* (5) tempo berubah menjadikan adegan Darno menjadi cepat, hal ini dikarenakan Darno bermimpi tentang istrinya yang mengakibatkan Darno tidak tenang sehingga gerak-geriknya menjadi cepat. Pada *scene* ini *editing* juga dibuat cepat dengan cara menumpuk-numpuk banyak masalah yang ada dipikiran Darno menjadi satu.

Masalah pertama yang merubah tempo menjadi merangkak naik ada pada *scene* (6,7,8,9). Pada *scene* ini Darno menghilang dari pengungsian yang mengakibatkan Tri mencarinya kesana kemari dengan tempo adegan Tri yang cepat kemudian di selang seling dengan Darno bersepeda membuat adegan menjadi terasa dramatis. Guna menunjukkan suatu keputusan akibat efek dari

gempa yang meruntuhkan jembatan yang dilalui Darno pada scene (9.1), adegan kemudian dibuat lambat untuk menunjukkan keterkejutan Darno dan Tri terhadap efek gempa. Hal ini juga dibantu dengan potongan gambar yang lambat. *Scene* 10 perjalanan Darno tempo adegan tetap lambat guna menunjukkan jauh, serta melelahkannya perjalanan yang dilalui Darno.

Setelah adegan lambat kemudian adegan kembali dibuat cepat pada *scene* (11), hal ini dikarenakan Darno kehilangan sepeda yang membuatnya berlarian kesana-kemari mencari sepedanya yang hilang. Pada *scene* (12) adegan menerapkan dua ritme yang berbeda yaitu cepat dan lambat. Pada saat Darno melompat dari motor ritme adegan serta *editing* dipercepat guna menunjukkan Darno jatuh menjadi terasa dramatis dan tidak dibuat-buat. Kemudian ritme setelah Darno jatuh menjadi lambat guna membangun empati penonton kepada Darno yang mengalami luka pada kakinya. Masih untuk membangun empati penonton, ritme di *scene* (13) atau rumah Bagiyo yang terkena gempa tetap dibuat lambat, begitu juga pada *scene* (14, 15) saat perjalanan Darno menuju rumah Puji yang jauh ritme adegan serta *editing* dibuat lambat.

Dramatisasi adegan yang paling terasa pada film ini ada pada *scene* (16) atau di rumah Puji. Hal ini dikarenakan pada *scene* ini Puji meluapkan seluruh emosinya kepada Darno yang telah empat tahun menghilang. Dialog teriakan antara Puji, Darno dan Tri dibuat cepat dan *cutting* pada *editing* nyapun dibuat cepat juga guna membantu membuat adegan marah-marah Puji menjadi lebih Dramatis. *Scene* ini juga menerapkan efek *editing slow motion* guna membuat efek dramatisasi Darno jatuh menjadi lebih bisa membuat penonton ikut berempati kepada Darno. Darno melihat delusi istrinya yang tampak sedih juga menggunakan teknik *slow motion* juga, hal ini guna menunjukkan efek bersalah Darno kepada istrinya semakin dapat dirasakan oleh penonton.

Adegan klimak pada *scene* (17) film ini yang begitu sedih, ritme adegan serta *editing* kembali dibuat lambat untuk membuat penonton mampu merasakan kesedihan yang begitu dalam dirasakan oleh Darno, karena ia akhirnya bisa mengembalikan kalung milik Bagiyo namun dalam keadaan Bagiyo telah meninggal dunia. *Scene* penutup kemudian ada pada *scene* (18) yang

memperlihatkan jaranan dirumah Darno jatuh. Disini ritme juga ditutup dengan lambat untuk tetap menjaga efek sedih pada film.

b. *Setting Cerita*

Setting tempat dalam film ini akan bertempat di sebuah pedesaan yang terletak di Jawa yaitu kota Klaten saat terjadi gempa pada tahun 2006. *Setting* tempat ini akan berlokasi di *Indoor* maupun *Outdoor*.

1. Rumah Darno

Tempat tinggal Darno akan digambarkan dengan sebuah rumah yang terbuat dari kayu yang sudah reot. *Setting* rumah Darno juga digambarkan dengan kelas ekonomi kalangan bawah. Rumahnya juga terlihat sedikit porak-poranda akibat gempa.

2. Posko Pengungsian

Setting posko pengungsian dalam film ini akan berlokasi di sebuah tanah lapang yang tidak terlalu luas guna menggambarkan situasi pengungsian saat itu yang hanya ala kadarnya. Di tanah lapang tersebut akan didirikan beberapa tenda guna menampung para pengungsi gempa.

3. Jalan

Film ini memiliki banyak sekali *scene* yang akan digunakan sebagai *montage* guna menggambarkan jauhnya perjalanan yang dilalui Darno dan Tri. *Setting* akan memilih lokasi jalan yang banyak sekali tanjakan untuk menggambarkan perjuangan Darno menempuh perjalanannya dengan susah payah.

4. Rumah Bagiyo

Tempat tinggal yang dihuni Bagiyo saat ia datang ke Darno akan berlokasi di rumah yang berkelas menengah dan memiliki emperan yang cukup luas. Hal ini guna menunjukkan latar belakang Bagiyo sebagai orang kalangan menengah. *Setting* di rumah Bagiyo ini akan dibuat porak poranda akibat gempa, hal ini juga menjadi alasan Bagiyo meninggal.

c. Objek Pembuatan Skenario

1. Hutang/utang

Hutang dalam film “Sepanjang 2006” ini menjadi masalah utama dalam cerita film. Dimana Darno dan Istri Darno memiliki hutang sebuah kalung milik Istri Bagiyo yang terpaksa mereka gadaikan hingga berkali-kali dalam kurun waktu yang sangat lama guna memenuhi kebutuhan hidup mereka. Agama yang dianut oleh Darno dan istrinya adalah agama Islam, yang mengajarkan bahwa hutang orang meninggal harus segera dibayar/wajib dibayar. Jika orang meninggal dalam keadaan berhutang maka jiwa orang yang meninggal tersebut akan terkatung-katung dan tidak bisa pergi dengan tenang. Ada beberapa hadist dalam Islam yang menerangkan bahwa jiwa orang meninggal dalam keadaan berhutang tidak bisa dipastikan keadaannya apakah ia akan mendapat siksaan atau bahkan binasa sampai hutangnya terlunasi. Ada juga hadist yang menerangkan bahwa manusia yang meninggal dalam keadaan berhutang akan digolongkan dengan pencuri dan mendapat hukuman seperti pencuri diakhirat kelak. Delusi serta mimpi kedatangan Istri Darno yang meninggal akibat gempa membuat Darno hidup dengan keresahan dan ketidak nyamanan. Hingga pada akhirnya Darno memutuskan untuk segera mengembalikan kalung milik istri Bagiyo walaupun sedang dalam keadaan genting karena gempa bumi yang meluluhlantahkan Yogyakarta dan sekitarnya.

2. Gempa Tahun 2006

Gempa dalam skenario “Sepanjang 2006” ini akan menjadi latar belakang peristiwa dan penanda waktu kejadian dalam film. Diceritakan film ini terjadi seminggu setelah kejadian gempa pada tahun 2006 silam yang berpusat di Bantul, Yogyakarta. Film ini tidak mengambil *setting* tempat kejadian di Yogyakarta melainkan film ini mengambil *setting* di Klaten, sebuah kota yang terletak di timur kota Yogyakarta yang ikut merasakan dampak dari efek gempa bumi tersebut. Sebagai latar belakang peristiwa, kejadian gempa bumi ini juga turut menaikkan suasana dalam film menjadi terasa lebih dramatis dan terlihat gawat sehingga nuansa yang dibangun dalam film menjadi terasa lebih emosional.

3. Persahabatan dan Jathilan

Film “Sepanjang 2006” dalam keseluruhan ceritanya akan mengisahkan Darno yang ingin mengembalikan kalung berharga milik Istri Bagiyo yang telah lama ia pinjam. Bagiyo sebagai sahabat baik Darno sejak kecil, selalu membantu Darno dalam hal apapun. Setiap Darno menghadapi kesulitan, Bagiyo selalu datang menolongnya dan rela melakukan apapun demi Bagiyo. Bahkan kalung berharga milik istri Bagiyo pun tak luput dipinjamkan Bagiyo ke Darno guna memenuhi kebutuhan hidup Darno. Kedekatan antara Darno dan Bagiyo pun semakin melekat semenjak keduanya dan dua teman lainnya mendirikan sebuah Paguyuban Jathilan bernama empat serangkai. Namun umur yang semakin tua, dua teman mereka meninggal, serta Bagiyo berpindah tempat tinggal mengikuti anaknya Puji kemudian membuat mereka jarang bertemu hingga lebih dari 4 tahun. Istri Darnopun kemudian meninggal karena musibah gempa, dan dalam keadaan memiliki hutang pada Bagiyo dan membuat Darno harus segera mengembalikan kalung milik Bagiyo agar Istrinya bisa tenang.

F. Landasan Teori

a. Sutradara Film

Sutradara merupakan suatu *jobdesk* yang sangat penting dalam penggarapan sebuah film karena memiliki tanggung jawab yang besar terhadap aspek kreatif dan juga teknik, berikut penjelasannya :

Sutradara film atau pembuat film adalah orang yang bertugas mengarahkan sebuah film sesuai dengan manuskrip, pembuat film juga digunakan untuk merujuk pada produser film. Manuskrip skenario digunakan untuk mengontrol aspek-aspek seni dan drama. Pada masa yang sama, sutradara film mengawal petugas atau pekerja teknik dan pemeran untuk memenuhi wawasan pengarahannya. Seorang sutradara film juga berperan dalam membimbing kru teknisi dan para pemeran film dalam merealisasikan kreativitas yang dimilikinya (Iskandar, 1987:28).

Sutradara Harold Clurman, dalam buku *Film Directing Fundamental* mengungkapkan :

The director reads the script. He reads it again and again and again. He need not read it in consecutive daily sessions. In fact, he would do well, if time permits, to set it aside for a while after each reading and check on what he

remembers of it. He might even try to forget it. He should let it work on him before he works on it. (Proferes, 2008 :69)

b. Ritme

Kamus besar bahasa Indonesia *online* menjelaskan kata ritme sama dengan irama yang memiliki pengertian ukuran waktu atau tempo. (diakses dari <https://kbbi.web.id/irama> pukul 20.03 WIB, Yogyakarta, 26 September 2017).

Ritme bukan saja (cepat/lambat) atau *beat* dialog, tetapi juga variasi dari tempo dan *beat*, sehingga memberikan penekanan. Ritme memberikan penekanan dengan cara membuat kontras; variasi-variasi ini memberikan fokus dan penekanan pada kata-kata tertentu, gambaran-gambaran tertentu, atau pada elemen-elemen tertentu sehingga arti yang dimaksud dapat sampai. (Sitorus, 2002 : 146).

Pace is affected by the importance of the scene to the film. If the scene is sufficiently important, it may be extended to suit its dramatic importance to the story. (Dancyger, 2007 : 379).

c. Tempo

Sebuah pementasan drama baik itu teater ataupun film sangat tidak asing dengan yang namanya tempo. Tempo adalah suatu penggunaan waktu untuk mengatur cepat atau lambat sebuah pementasan drama.

Beberapa sutradara beranggapan, bahwa tempo adalah suatu penggunaan biasa tentang waktu, dan penggunaan mana memang sudah sempurna menurut kodrat alaminya. Naskah drama ditulis dalam tempo dan pola irama yang dapat menyenangkan telinga dan berakibat kedramaan. Tiap penyelaan (interupsi) dalam arus dialog mempunyai tujuan dan arti, yang dapat ditafsirkan oleh para pirsawan. Bila peran dalam perlakonan menyela pembicaraan satu dengan yang lain atau mencari kata-kata, untuk ini pasti terdapat suatu alasan kedramaan yang khusus. Tempo di atas panggung menyajikan suatu rangkaian tujuan kedramaan yang sangat khusus. (Prasmodji, 1984 : 107-108).

Dalam buku yang sama Prasmodji memberikan gambaran yaitu,

Sebagai contoh, dalam adegan-adegan menggairahkan dan aktivitas, tempo akan dipercepat. Kemarahan dan kebengisan biasanya dibarengi oleh suatu penambahan waktu dalam aktivitas dan pembicaraan. Pada persoalan lain, adegan-adegan kelembutan dan memilukan biasanya ditandai oleh suatu penundaan perasaan kecepatan. (Prasmodji, 1984 : 110).

d. Dramatisasi

Buku pengantar sastra yang di tulis oleh Dr. Wahyudi Siswanto menjelaskan soal dramatisasi adalah puisi, novel, cerita pendek, atau karya sastra lain yang disajikan dalam bentuk drama. Pada penjelasan ini yang dimaksud dengan drama adalah pertunjukan yang menggambarkan kehidupan dan watak melalui tingkah laku (akting) atau dialog yang dipentaskan dan melibatkan konflik atau emosi. (Siswanto, 2008 : 165).

G. Konsep Estetik Penyutradaraan

a. Pengadeganan

Pengadeganan pada film “Sepanjang 2006” ini akan dibuat memiliki variasi ritme yang cepat dan variasi ritme yang lambat dalam adegannya. Seperti Darno yang memiliki umur yang sudah tua akan digambarkan dengan orang yang plin-plan, memiliki tatapan kosong, keras kepala serta memiliki ritme adegan yang cenderung lambat. Kemudian sosok Tri akan digambarkan dengan orang yang panikan, asal-asalan, egois, semaunya sendiri serta memiliki ritme adegan yang lebih cepat serta cerewet dari Darno. Pengaturan tempo adegan dilakukan sutradara secara langsung mulai dari tahap reading serta latihan langsung dilokasi sesaat sebelum pengambilan gambar dilakukan pada setiap *scene* yang akan diambil gambarnya. Hal ini bertujuan agar ritme atau tempo pada setiap *scene*-nya dapat berubah-ubah sesuai dengan emosi yang terdapat pada skenario. Tidak hanya mengandalkan tempo yang diciptakan oleh pemain saja, namun pengaturan tempo juga turut dipertajam menggunakan pacing dialog di *editing*. Jadi pada proses *editing*, guna menaikkan tangga dramatik pemotongan gambar dipercepat dan pemangkasan jeda dialog dipersempit sehingga menimbulkan kesan yang cepat. Begitu juga sebaliknya *editing* juga diperlambat pada adegan-adegan yang bersifat tenang serta sedih sehingga ritme adegan lambat bisa tervisualkan dengan baik. Tidak hanya *editing* saja namun pergerakan kamera juga turut berperan penting dalam menimbulkan efek dramatis pada film. Adegan-adegan yang dirasa memiliki emosi marah, panik, dan gelisah menggunakan kamera *shake handheld*.

b. *Casting*

Proses *casting* pada film “Sepanjang 2006” ini menggunakan dua tipe *casting* guna memilih pemain yang sesuai dengan karakter yang diinginkan. Pertama tipe *casting* yang digunakan adalah *casting to type* : pemilihan berdasarkan kecocokan fisik si pemain. Tipe ini digunakan pertama kali sebelum lanjut menggunakan tipe *casting* yang kedua. Tipe ini benar-benar mencari karakter pemain yang paling mendekati 3d tokoh yang telah dibuat sebelumnya. Semua pemain dipilah satu persatu dengan yang paling mirip sesuai dengan 3d tokoh kemudian dipangkas jumlahnya. Setelah ditemukan beberapa pemain dengan bentuk fisik yang paling mendekati lalu kemudian tahap berlanjut menggunakan *casting by ability* : berdasarkan kecakapan, yang terpandai dan terbaik dipilih untuk peran yang penting, utama, atau sukar. Tipe kedua ini benar benar menguji kecakapan akting dari para peserta *casting* untuk dipilih yang paling sesuai dan paling berkompeten dalam menguasai karakter yang akan dibawakan.

H. Desain Produksi

1. Identitas Karya

- | | |
|------------------------|---|
| a. Judul | : “Sepanjang 2006” |
| b. Kategori Program | : Film Cerita pendek “Fiksi” |
| c. Target Penonton | : Remaja-Orang Tua |
| d. Durasi | : 24 Menit |
| e. Bahasa | : Bahasa Jawa, <i>subtitle</i> Bahasa Indonesia |
| f. <i>Aspect ratio</i> | : 1.35 : 1 (<i>Anamorphic</i>) |
| g. Warna / Hitam Putih | : Berwarna |

2. Sinopsis

Darno adalah salah satu korban bencana gempa bumi yang berpusat di Bantul Yogyakarta pada tahun 2006 silam. Karena bencana tersebut istri Darno meninggal dunia dengan keadaan berhutang terhadap Bagiyo (teman Darno sekaligus salah satu dari empat orang pendiri paguyuban Jathilan 4

serangkai bersama Darno). Arwah istri Darno yang terkatung-katung karna hutang terus menghantui Darno untuk segera melunasi hutangnya. Keadaan yang masih siaga gempa tidak digubris Darno untuk tetap mencari Bagiyo agar istrinya bisa pergi dengan tenang.

I. Perwujudan Karya

1. Praproduksi

Tabel 5.1 Daftar kru film “Sepanjang 2006”

No	NAMA	JOB
1	Ghina Rahimah	Produser
2	Rimandha Tasya F	Manager Lokasi
3	Adin Fahima Zulfa	Manager Lokasi
4	Yunalistya Sakanti	<i>Unit Manager</i>
5	Panji Kukuh Priambodo	<i>Unit Manager</i>
6	Muhammad Ridwan BE	Sutradara
7	Fanny Mardhotillah	Ass Sutradara & PenuliS Naskah
8	Muhammad Irvan Abdussalam	Penata Kamera / <i>D.O.P</i>
9	Ariiq Septiawan	Ass Kamera
10	Ayu Musdalifah	<i>Clapper & Pencatat Adegan</i>
11	Muhammad Ridwan Adzani	Penata Cahaya/ <i>Gaffer</i>
12	Salaka Dana	Ass Penata Cahaya
13	Ndaru Aji Prakoso	Ass Penata Cahaya
14	Sam Dhiwani	Ass Penata Cahaya
15	Ogie Satie	Ass Penata Cahaya
16	Citra Autika Ighfirle	<i>Art Director</i>
17	Ana Aulia A	<i>Ass Art Director</i>
18	Bima Bintang Samudra	Master Prop

19	Diki Setyawan	<i>Propman</i>
20	Ramnura Amirilhaq	<i>Builder</i>
21	Pandu Riandri	<i>Builder</i>
22	A. Daryl Qushayyi	<i>Stand by set</i>
23	Afirza Purnama Adi	<i>Stand by set</i>
24	Wahyu Turi Krissanti	<i>Continuity</i>
25	M. Akbar Bangkit	<i>Set Dresser</i>
26	Afrida Putri Eskasari	<i>Set Dresser</i>
27	Rahmat Hari Prasetya	<i>Set Dresser</i>
28	Titin Saputri	<i>Wardrobe</i>
29	Dita Listya Cahya	<i>Wardrobe</i>
30	Nesya Khisti	<i>Make Up</i>
31	Felix Jati	<i>Sound Designer</i>
32	Lutfi Safari	<i>Sound recordist</i>
33	M Hendira Rizki Utama	<i>Asst. Sound</i>
34	Febri Nareswara	<i>Music Director</i>
35	Yosaphat Yogi Tegar Nugroho	<i>Audio Music Enginer</i>
36	Erwin Prasetya	<i>Editor</i>
37	Umar Syarif	<i>Ass Editor</i>
38	Burhanuddin	<i>Poster Design</i>
39	Naufal Fawaz	Foto Dokumentasi
40	Rochmat Nur H	Video Dokumentasi
41	Rizky Firliansyah Agusta	<i>Technical Director</i>
42	Aditya Pambudi	<i>Technical Director</i>
43	Susy Susanti	Koordinator Talent
44	Izra Tamaris	Koordinator Talent

Pertama-tama sutradara bertemu dan berkumpul dengan produser, asisten sutradara dan semua tim produksi yang terlibat dalam pembuatan film “Sepanjang 2006” ini. Sutradara kemudian menyampaikan semua konsep

yang telah disusun sutradara, dari mulai konsep estetis hingga konsep teknis yang akan diterapkan pada keseluruhan film yang akan dibuat. Kemudian persiapan berlanjut hingga semua persiapan benar-benar matang, dari mulai *casting*, *reading*, latihan, *set* lokasi dan persiapan semua divisi produksi hingga semua benar-benar siap untuk produksi saat hari yang sudah ditentukan.

2. Produksi

Film “Sepanjang 2006” ini melakukan pengambilan gambar selama tiga hari, yang berlangsung pada tanggal 03 maret 2018 sampai dengan 05 maret 2018. Proses pengambilan gambar ini secara keseluruhan dilakukan di dua kelurahan yaitu Seloharjo dan Panjangrejo, Pundong, Bantul, Yogyakarta. Proses pengambilan gambar tidak dibuat berurutan berdasarkan naskah, namun pengambilan gambar disesuaikan dengan jarak antar lokasi dan waktu dalam naratif film. Secara keseluruhan proses produksi film ini berjalan lancar dan bisa selesai sesuai jadwal yang sudah dipersiapkan sebelumnya.

3. Pascaproduksi

Tahap pasca produksi pada film “Sepanjang 2006” ini melakukan beberapa tahap sebelum akhirnya film ini selesai. Hal pertama yang dilakukan adalah proses *editing*, kemudian produksi musik, *sound mixing* dan yang terakhir adalah *colour grading*. Tahap ini memakan waktu empat bulan terhitung dari mulai proses pengambilan gambar film ini selesai.

J. Pembahasan Karya Penerapan Ritme Adegan

Film “Sepanjang 2006” ini menerapkan variasi ritme adegan dalam proses visualisasinya guna membuat film menjadi terasa lebih dramatis. Ritme dalam pengertiannya diartikan sebagai suatu ukuran penggunaan waktu atau tempo yang bisa bersifat panjang atau pendek dan dapat menimbulkan efek dramatis pada sebuah film.

Guna memperkenalkan tokoh dan suasana serta kondisi yang terjadi pada film, ritme awal dibuat lambat sehingga penonton mampu bersimpati kepada

tokoh utama Darno dan istri Darno. Awal *scene* ritme adegan Darno dibuat lambat guna mengenalkan tokoh Darno yang sedang bersedih terhadap sesuatu. Ia terlihat memandangi kalung dengan mata sedikit berkaca-kaca dengan perasaan bersalah. Kemudian suara istri Darno terdengar dengan lembut dan lirih serta dalam keadaan sakit. Adegan lambat ini membuat adegan pembuka film menjadi terlihat menyedihkan dan penuh masalah sehingga penonton langsung tahu apa masalah pada film ini. Adegan lambat ini kemudian didukung dengan ritme *editing* yang lambat, sehingga adegan menyedihkan dan penyesalan dari tokoh utama Darno dapat sampai ke penonton.

Masih dalam tahap pengenalan cerita, latar belakang kejadian kemudian ditunjukkan pada sebuah *scene* pengungsian. Pada *scene* ini kamera menggunakan teknik *handheld* yang berakibat membuat suasana terasa genting. Namun walaupun suasana terasa genting ritme adegan Darno masih dibuat lambat guna menekankan bahwa tokoh Darno selalu merasa bersalah di semua tempat dan waktu pada film.

Menunjukkan beban masalah yang terjadi pada Darno juga ditunjukkan pada *scene* pengungsian dimana Darno tidur dan bermimpi tentang semua masalahnya. Ritme *editing* pada adegan ini dibuat sedikit cepat dengan menggunakan teknik *dissolve* untuk menggambarkan semua kegelisahan yang dialami Darno menumpuk menjadi satu di kepala Darno. Foto Darno, Bagiyo serta dua sahabatnya yang mendirikan paghuyuban Jathilan 4 serangkai, jaranan sebagai simbol persahabatan, Kalung serta istri Darno dimunculkan secara terus bergantian membuat tidur Darno tidak tenang. Ritme adegan Darno yang semula cuma pelan kemudian berubah menjadi cepat karena gelisah akan semua masalah yang mendatangnya dalam mimpi.

Guna menaikkan tensi dramatik menjadi merangkak naik, kemudian di adegan Tri mencari Darno ritme adegan dipercepat. Hal ini ditunjukkan dengan cara berbicara Tri yang dibuat panik dan juga adegan Tri dibuat berlarian kesana kemari guna mencari Darno. Ritme adegan Darno yang semula lambat kemudian berubah sangat jauh dimana pada *scene* mushola Darno kehilangan sepeda. Adegan Darno kemudian digambarkan ia berlari kesana kemari dengan sangat

cepat. Hal ini guna menggambarkan kepanikan dan kebingungan Darno karna takut tidak bisa cepat sampai ke rumah Bagiyo. *Editing* pada *scene* ini juga menggunakan ritme *editing* cepat dengan teknik *jump cut*. Hal ini juga mampu menambah efek ketegangan pada adegan tersebut. Ritme adegan cepat kembali ditunjukkan Darno pada saat adegan Darno jatuh dari motor. Pada *scene* ini Darno melompat dari motor dengan cepat. Dibantu dengan *editing* yang cepat ritme adegan menjadi terasa cepat dan dramatis. Penekanan dialog pada tokoh Darno juga menambah ketegangan pada adegan ini.

Scene klimak ritme adegan antara Darno, Tri dan juga Puji kemudian dibuat cepat. Hal ini guna meningkatkan efek dramatis pada film dimana semua masalah pada film dapat dijelaskan pada adegan ini. Dialog demi dialog antara Darno, Puji serta Tri dibuat cepat hampir tidak ada jeda pada ketiganya. Hal ini mampu membuat suasana yang tercipta terasa tegang dan membuat penonton bersimpati pada tokoh utama. Ritme *editing* juga dipercepat guna menunjang suasana menjadi lebih tegang.

Puncak klimak kemudian berlanjut dimana Darno akhirnya bertemu dengan Bagiyo. Setelah adegan sebelumnya menggunakan ritme yang cepat kemudian di *scene* ini ritme dibuat lambat untuk menurunkan emosi yang sebelumnya sangat tinggi. Namun dengan suasana yang sedih serta berduka ritme adegan lambat menjadi hal yang tepat untuk meraih simpati penonton agar dapat terenyuh dengan *ending* cerita pada film ini.

K. Kesimpulan

Film fiksi atau film cerita rekaan adalah suatu film yang biasa digunakan untuk mengkomunikasikan tentang suatu realita yang terjadi dalam kehidupan masyarakat setiap harinya. Film “Sepanjang 2006” ini dibuat dan dikerjakan dengan konsep variasi ritme dalam proses visualisasinya, guna mendapatkan hasil film yang dramatis. Tujuan dari pembuatan film ini adalah untuk memberikan suatu hiburan yang bersifat haru, sedih, dan penuh emosi dengan penggunaan konsep variasi ritme adegan. Tujuan lain dibuatnya film ini yaitu guna menyampaikan sepenggal kisah serta mengenang gempa Yogyakarta dan

sekitarnya pada tahun 2006 silam. Gempa Yogyakarta dan sekitarnya pada tahun 2006 silam adalah suatu bencana yang membuat Indonesia harus berduka karena banyak sekali korban meninggal akibat bencana tersebut. Maka dari itu dengan dibuatnya film ini, penonton akan selalu mengingat bencana gempa bumi tersebut sehingga dapat membuat penonton terus introspeksi diri jika sewaktu-waktu akan datang bencana seperti itu kembali.

Kisah antara Darno dan istrinya ini terjadi saat seminggu setelah gempa yang meluluh lantahkan Yogyakarta dan sekitarnya pada tahun 2006 silam khususnya daerah Klaten. Banyaknya korban meninggal akibat bencana gempa tersebut membuat banyak kisah terjadi secara bersamaan melalui banyak sudut pandang orang yang mengalami bencana tersebut. Hal itu kemudian ditangkap dan dijadikan cerita pada film “Sepanjang 2006” ini. Masalah hutang yang keras dan dibenturkan dengan sebuah bencana yang merenggut banyak korban jiwa menjadi hal yang menarik diangkat, karena dapat menimbulkan kesan “Apakah Tuhan setega itu kepada umatnya yang sedang terkena musibah?”. Hal ini menjadi satu pertanyaan besar, yang secara tersirat disampaikan film “Sepanjang 2006” kepada penontonnya.

Film yang mengangkat sepenggal kisah gempa bumi Yogyakarta dan sekitarnya tahun 2006 silam ini digunakan sebagai sarana hiburan, pengingat serta perenungan bagi para penontonnya. Film “Sepanjang 2006” diharapkan mampu membuat para penontonnya berintrospeksi diri, serta dapat membuat perilaku mereka menjadi lebih baik dengan cara menangkap pesan-pesan baik yang disampaikan pada film “Sepanjang 2006” ini.

L. Saran

Film fiksi pendek atau film cerita pendek sangatlah efektif digunakan sebagai media penyampai pesan bagi masyarakat. Banyaknya tempat-tempat pemutaran alternatif yang saat ini berkembang diseluruh pelosok Indonesia membuat film fiksi pendek dapat menemukan panggung dan penontonnya. Diharapkan dengan film fiksi pendek yang saat ini memiliki panggung serta penonton yang tersebar diseluruh Indonesia, para sineas pembuat film pendek

terus mempertimbangkan membuat film yang menghibur, bermanfaat serta memiliki kesan dan pesan yang kuat untuk disampaikan kepada para penontonnya. Harapannya film “Sepanjang 2006” ini juga bisa digunakan sebagai salah satu referensi karya bagi lingkup akademik utamanya bagi mahasiswa televisi dan film. Tidak hanya sekedar membuat film saja namun mahasiswa televisi dan film juga mampu membuat film yang memiliki pesan serta kesan yang kuat untuk disampaikan kepada penontonnya dengan menjadikan film “Sepanjang 2006” ini menjadi salah satu referensi karya. Menaruh pesan serta kesan yang kuat pada sebuah film juga diharapkan mampu memberi manfaat tidak hanya di lingkungan akademik saja melainkan juga dapat memberi manfaat di lingkungan masyarakat luas, sehingga apa yang telah didapat selama menempuh pendidikan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta ini dapat diterapkan untuk pengabdian kepada Bangsa dan Negara.



DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M. Yahid. 2009. *Fiqih Muamalah dan Implementasinya dalam Lembaga Keuangan Syari'ah*. Yogyakarta : Logung Pustaka
- Baron, Robert A. Byrne, Donn. 2003. Psikologi Sosial. Jakarta : Penerbit Erlangga
- Dancyger, Ken. 2007. *The Technique of Film and Video Editing*. USA : Elsevier Inc
- Echols, John M; Hassan Shadily. 2005. *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Effendy, Onong Uchjana. 1986. *Televisi Siaran, Teori dan Praktek*. Bandung : Alumni
- Harymawan, RMA. 1993. *Dramaturgi*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Iskandar, Eddy D. 1987. *Mengenal Perfilman Nasional*. Bandung: CV Rosda
- Lutters, Elizabeth. 2004. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta : PT Grasindo, anggota Ikapi
- Mascelli, Joseph V (terjemahan H. Misbach Yusa Biran).2010.*The Five C'S Cinematography: Motion Picture Filming Techniques Simplified (Lima Jurus Sinematografi)*. Jakarta: FFTV IKJ
- Naratama. 2004. *Menjadi Sutradara Televisi Dengan Single Camera dan Multi Camera*. Jakarta: Grasindo
- Prasmadji, R.H. 1984. *Teknik Menutradarai Drama Konvensional*. Jakarta : PN Balai Pustaka
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta : Homerian Pustaka
- Proferes, Nicholas T. 2008. *Film Directing Fundamentals Third Edition See Your Film Before Shooting*. Oxford : Focal Press
- Siswanto, Dr Wahyudi. 2008. : Pengantar Teori Sastra. Jakarta : PT Grasindo
- Sitorus, Eka D. 2002. *The Art of Acting / Peran untuk Teater, Film dan TV*. Jakarta : PT Cipta Imajinasi Desain
- Zoebazary, Ilham. 2010. *Kamus Istilah Televisi dan Film*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama

Daftar Sumber Online :

<https://kbbi.web.id/dramatisasi> diakses pada tanggal 25 September 2017 pukul 17.38 WIB

<https://kbbi.web.id/irama> diakses pada tanggal 25 September 2017 pukul 17.38 WIB

https://www.kompasiana.com/jk.martono/mengenang-gempa-tekonik-2006-di-yogyakarta-dan-sekitarnya-1_5520a164a33311764646d137, diakses pada tanggal 14 November 2017 pukul 10:30 WIB

http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:http://eprints.ums.ac.id/30590/3/BAB_I.pdf, diakses pada tanggal 14 November 2017 pukul 10:48 WIB

<https://rumaysho.com>, Abduh Tuasikal, diakses pada tanggal 14 November 2017 pukul 11.11 WIB

<https://id.wikipedia.org/wiki/Persahabatan>, diakses pada tanggal 22 November 2017 pukul 18.55 WIB

<https://id.wikipedia.org/wiki/Egoisme>, diakses pada tanggal 22 November 2017 pukul 19.00 WIB

